

Nr. Contr.: 2024050-RE

“ZEROVERO – Caro amico ti sfido” Regolamento del gioco 2024-2025

Marzo 2024

IL PROGRAMMA

RSI Radiotelevisione svizzera di lingua italiana (in seguito RSI) trasmetterà delle puntate speciali del game show “ZEROVERO” intitolate “ZEROVERO – Caro amico ti sfido”, la cui diffusione è prevista tra settembre 2024 e giugno 2025 dalle ore 18:10 alle ore 18:55 circa.

Potrebbe essere prevista una replica, inserita in base alle esigenze di pianificazione, la cui diffusione in palinsesto sarà segnalata sui media di riferimento.

La Produzione RSI si riserva, a proprio insindacabile giudizio, la facoltà di modificare o sostituire il gioco, rispettivamente parti dello stesso, durante la sua preparazione e realizzazione, nonché di sospendere o modificare la sua diffusione (repliche comprese) a seconda di propri criteri ed esigenze.

I CONCORRENTI

In ogni puntata di “ZEROVERO – Caro amico ti sfido” verrà proposta una sfida fra due persone legate tra loro da un legame (es. familiari, partner, amici, colleghi, coinquilini, compagni di scuola, compagni di club sportivo o altro). La conoscenza fra gli sfidanti avrà delle implicazioni sulle strategie di gioco e sulla narrazione della conduttrice.

Trovano applicazione i requisiti indicati nelle “CONDIZIONI GENERALI” in coda al presente regolamento.

Inoltre, i concorrenti che parteciperanno a “ZEROVERO – Caro amico ti sfido” non potranno prendere parte all’edizione 2024-2025 di “ZEROVERO”.

La selezione dei concorrenti avviene in ogni caso a giudizio insindacabile della Produzione. Contro tale giudizio non è data alcuna facoltà di ricorso.

PUNTEGGIO E MONTEPREMI

Nel game show “ZEROVERO – Caro amico ti sfido” il punteggio è espresso nei primi 6 (sei) giochi in punti mentre nel 7° gioco vi è un montepremi massimo prestabilito pari a CHF 20'000.00 (ventimila).

Nella prima parte di ogni puntata (giochi da 1 a 6) partecipano al game show 2 (due) concorrenti. Al termine del 6° gioco il concorrente che ha accumulato il punteggio più elevato accede al gioco finale (7° gioco) e il concorrente che ha accumulato il punteggio più basso viene definitivamente congedato dal game show.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ogni sera 2 (due) concorrenti si sfidano in 6 (sei) giochi proposti durante il game show, secondo la sequenza seguente:

a)	1° gioco	“TRIS”	2 concorrenti
b)	2° gioco	“L’ABBINAMENTO”	2 concorrenti
c)	3° gioco	“LO SCAMBIO”	2 concorrenti
d)	4° gioco	“LA FRASE NASCOSTA”	2 concorrenti
e)	5° gioco	“QUALE DI QUESTI...”	2 concorrenti
f)	6° gioco	“IL RUBAPUNTI”	2 concorrenti
g)	7° gioco	“LA CATENA FINALE – ZEROVERO”	1 concorrente

L’assegnazione del ruolo di “campione” e di “sfidante” di puntata, in questa circostanza legata unicamente alle postazioni dei concorrenti in studio e all’ordine di gioco, avviene prima dell’inizio di ogni puntata attraverso un sorteggio (lancio della monetina).

Il concorrente che accede al 7° gioco giocherà LA CATENA FINALE – ZEROVERO da solo.

Al termine di ogni puntata verrà proclamato un campione che, indipendentemente dalla vincita, uscirà definitivamente dal game show.

I SINGOLI GIOCHI

a) 1° gioco

“TRIS”

Scopo del gioco: conquistare il maggior numero di caselle secondo la logica del «Tris», per vincere jolly e assicurarsi il diritto di iniziare IL RUBAPUNTI.

I due concorrenti giocano singolarmente, a turno alternato. Inizia a giocare lo sfidante. Al campione è assegnato il simbolo del triangolo, mentre allo sfidante quello del cerchio.

Dati 9 (nove) argomenti disposti sulla griglia di gioco, il concorrente di turno ne sceglie uno. Ogni casella presenta l'argomento sul quale verterà la domanda.

Il tempo di risposta è di 5 (cinque) secondi, gestiti dal conduttore. La verifica è immediata per ogni singola risposta.

La risposta corretta comporta l'assegnazione della casella. La risposta sbagliata comporta l'assegnazione della casella all'avversario.

Vince un jolly il giocatore che riesce a disporre 3 (tre) dei propri simboli in linea retta orizzontale, verticale o diagonale. I jolly in palio sono 3 (tre).

Il concorrente che si aggiudica almeno 5 (cinque) caselle su 9 (nove) ottiene il diritto di iniziare IL RUBAPUNTI.

Se la griglia viene riempita senza che nessuno dei giocatori sia riuscito a conquistare una linea retta, il quiz proseguirà senza jolly e inizierà IL RUBAPUNTI il concorrente con 5 (cinque) caselle con il suo simbolo.

La grafica e il suono sottolineeranno ogni fase di gioco: scelta dell'argomento, assegnazione della casella, conquista del jolly e diritto d'inizio de IL RUBAPUNTI.

ESEMPIO:

Data la griglia con gli argomenti SPORT – MUSICA – ARTE – FISICA – FRANCESE – ANIMALI – ECONOMIA – RELIGIONE – CINEMA

SPORT	FISICA	ECONOMIA
MUSICA	FRANCESE	RELIGIONE
ARTE	ANIMALI	CINEMA

Il concorrente “B” sceglie l'argomento SPORT e deve rispondere alla domanda “Qual è lo sport di Roger Federer?” Dice “Tennis” (soluzione: Tennis).

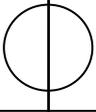
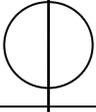
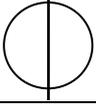
Ora il concorrente “A” deve scegliere tra gli argomenti rimasti.

Sceglie MUSICA e deve rispondere alla domanda “Qual è il nome di battesimo del cantante Cocciantè?” Dice Roberto (soluzione: Riccardo).

A questo punto il concorrente “B” ha occupato 2 (due) caselle con il suo simbolo (una conquistata mentre l'altra regalata) e deve scegliere un altro argomento.

Sceglie ARTE per cercare di conquistare la casella che gli permetterebbe di aggiudicarsi il jolly e deve rispondere alla domanda “In quale museo è esposta la Gioconda di Leonardo da Vinci?” Dice Louvre (soluzione: Museo Louvre).

Il concorrente "B" ha risposto correttamente e vince un jolly.

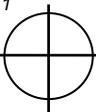
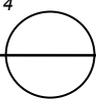
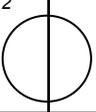
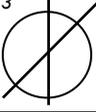
	FISICA	ECONOMIA
	FRANCESE	RELIGIONE
	ANIMALI	CINEMA

Il gioco prosegue seguendo la stessa logica fino all'assegnazione di tutti e 3 (tre) i jolly, oppure fino all'esaurimento delle caselle.

Esistono molteplici combinazioni per l'assegnazione delle caselle e quindi per vincere 3 (tre) / 2 (due) / 1 (uno) / 0 (zero) jolly, di conseguenza esistono svariati scenari di gioco e di sviluppo del montepremi finale.

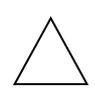
6 (sei) è il numero minimo di domande necessarie per l'assegnazione di 3 (tre) jolly.

ESEMPIO:

1 	4 	5 
2 	6 	
3 		

È possibile che un concorrente vinca 1 (un) jolly ma che sia l'altro ad aggiudicarsi il diritto di iniziare IL RUBAPUNTI.

ESEMPIO:

I jolly possono essere utilizzati solo nei giochi 2, 3, 4 e 5 e permettono il raddoppio dei punti a disposizione della giocata o delle singole domande (vedasi in dettaglio per ogni gioco).

Di conseguenza, i giocatori non possono partecipare al gioco 5 (cinque) con più di 1 (un) jolly a disposizione. Vi è quindi l'obbligo di utilizzare eventuali altri jolly disponibili nei giochi che precedono il 5° (quinto) gioco.

b) 2° gioco

“L'ABBINAMENTO”

Scopo del gioco: data una lista di 8 (otto) parole, abbinarne di volta in volta una alla definizione letta dal conduttore. Gli abbinamenti (definizione-parola) da individuare sono 7 (sette) poiché una parola della lista rappresenta l'intruso. I giocatori devono affrontare la stessa serie di abbinamenti ma giocano separatamente.

Inizia a giocare chi ha più jolly (es. concorrente “A”). L'avversario (es. concorrente “B”) viene invitato a indossare le cuffie per impedirgli di sentire le risposte del concorrente in gioco. In caso di parità o in assenza di jolly inizia il gioco il campione.

Il conduttore legge la lista di parole e segnala l'inizio del gioco. Contemporaneamente, comincia a scorrere il tempo di 50 (cinquanta) secondi a scalare, con avviso sonoro per gli ultimi 5 (cinque) secondi. Entrambi i concorrenti hanno lo stesso tempo a disposizione. La gestione del tempo di ogni singola risposta è affidata al concorrente. Lo scadere del tempo a disposizione determina la fine del gioco.

Il gioco prevede 7 (sette) abbinamenti definizione-parola. Letta la prima definizione, il concorrente deve dire a quale parola della serie si abbinava. Lo stesso vale per tutte le altre parole.

Una volta proposte tutte e 7 (sette) le definizioni, il gioco finisce. Non è prevista la rilettura delle definizioni non abbinata correttamente. Il concorrente deve abbinare un'unica parola a ogni definizione.

Lo scadere del tempo (segnale sonoro) determina sempre e comunque l'immediata conclusione del gioco. Vengono conteggiate unicamente le risposte corrette date sino a quell'esatto momento. La verifica è immediata e segnalata con grafica ed effetti sonori per ogni singola risposta. Se la risposta è corretta, la parola si illumina di verde e scatta un suono dolce, se è sbagliata non varia il colore e scatta un suono grave.

Una volta che “A” ha portato a termine il gioco, “B” è invitato a togliersi la cuffia e ad affrontare la stessa serie di parole seguendo le medesime regole appena applicate con il suo avversario.

Quando entrambi i concorrenti hanno portato a termine la loro giocata, il conduttore può soffermarsi sulle soluzioni date, correggendole e commentandole prima di dare conferma definitiva del punteggio totalizzato da ciascun concorrente. A sua discrezione, il conduttore si riserva di invertire l'ordine di queste informazioni.

La Produzione si riserva di scegliere i vocaboli in base a un documento di riferimento quale linea guida: non è data facoltà di ricorso alcuna né contro la scelta del documento di riferimento da parte della Redazione, né contro quella riguardante la scelta delle parole.

ESEMPIO:

Data la lista di parole:

MACCHIAIOLO
MACCALUBA
SABADIGLIA
INCIPIALE
BADALONE
PLEONASTICO
VACUISTA
MUCIDUME

Il conduttore legge le rispettive definizioni, in ordine sparso, una alla volta e attende la risposta del concorrente di turno, giusta o sbagliata che sia, prima di passare alla successiva.

Conduttore: "Vulcanello di fango"

Concorrente A: "Maccaluba" (Corretta)

Conduttore: "Sostanza ammuffita"

Concorrente A: "Badalone" (Sbagliata)

Conduttore: "Grosso leggio"

Concorrente A: "Badalone" (Corretta)

Ecc. (e così via fino alla lettura della settima definizione)

MONTEPREMI:

In base al risultato ottenuto, il premio partita viene assegnato come segue:

- il concorrente con il maggior numero di abbinamenti corretti si aggiudica il premio partita di PUNTI 2'000 (duemila);
- in caso di parità, il premio partita di PUNTI 2'000 (duemila) viene suddiviso tra i concorrenti, PUNTI 1'000 (mille) a testa.

JOLLY:

All'inizio della manche il concorrente può giocare un jolly.

La richiesta viene fatta prima di iniziare il gioco e il conduttore ha facoltà di sottoporre questa richiesta senza nessun ordine preciso.

Il jolly raddoppia unicamente il valore del premio partita.

Nel caso in cui solo un concorrente giocasse il jolly:

- se si aggiudica il gioco, vince PUNTI 4'000 (quattromila), ovvero l'intero premio partita di PUNTI 2'000 moltiplicato per due;
- se non si aggiudica il gioco, l'avversario vince unicamente il premio partita di PUNTI 2'000 (duemila);
- in caso di parità, il concorrente che ha giocato il jolly, vince PUNTI 2'000 (duemila), ovvero metà del premio partita moltiplicato per due;
- l'avversario vince unicamente PUNTI 1'000 (mille), ovvero la metà del premio partita.

Nel caso in cui entrambi i concorrenti giocassero il jolly:

- il concorrente che si aggiudica il gioco vince PUNTI 4'000 (quattromila), ovvero l'intero premio partita di PUNTI 2'000 moltiplicato per due;
- in caso di parità, entrambi i concorrenti vincono PUNTI 2'000 (duemila), ovvero metà del premio partita moltiplicato per due.

EXTRA:

Se un concorrente trova tutti e 7 (sette) gli abbinamenti vince il premio partita extra del valore di PUNTI 1'000 (mille) e si aggiudica quindi PUNTI 3'000 (tremila), vale a dire PUNTI 2'000 (duemila) del premio partita + PUNTI 1'000 (mille) del premio partita extra.

In caso di parità, entrambi vincono PUNTI 2'000 (duemila), ovvero la metà del premio partita + PUNTI 1'000 (mille) del premio partita extra.

Il premio partita extra non viene moltiplicato dal jolly.

MONTEPREMI MASSIMO:

- Vincita manche = PUNTI 2'000
- Vincita manche con J = PUNTI 4'000
- Vincita manche con 7/7 = + PUNTI 1'000

MAX PUNTI 5'000 un giocatore

Pareggio = PUNTI 1'000 a testa

Pareggio con J = PUNTI 2'000 a testa

Pareggio 7/7 = + PUNTI 1'000 a testa

MAX PUNTI 3'000 a testa

c) 3° gioco "LO SCAMBIO"

Scopo del gioco: data una frase appaiono 2 (due) opzioni di risposta. La prima è assegnata al giocatore di turno mentre la seconda è abbinata all'avversario. Il concorrente deve decidere se accettare la risposta assegnatagli oppure scambiarla con quella data all'avversario.

I due concorrenti giocano singolarmente, a turno alternato. Vengono poste 4 (quattro) domande a testa.

Inizia a giocare chi ha accumulato sino a quel momento il montepremi maggiore (in caso di parità inizia il campione).

Il conduttore legge una frase e subito dopo appaiono 2 (due) caselle con le opzioni di risposta; la prima è assegnata al giocatore di turno mentre la seconda all'avversario. Il concorrente compie la scelta dicendo «TENGO» oppure «CAMBIO». Dopo la scelta, se il concorrente ha detto «TENGO» la casella con la risposta rimane fissa dov'è, se il concorrente ha detto «CAMBIO» la casella si scambia con quella dell'avversario.

Il tempo di risposta è di 15 (quindici) secondi in totale, con avviso sonoro per gli ultimi 4 (quattro) secondi. A mancata risposta le 2 (due) opzioni di risposta rimangono graficamente "neutre" ma il montepremi in palio verrà assegnato all'avversario.

La verifica è immediata, dopodiché si passa all'altro concorrente.

ESEMPIO:

Data la frase "La spelta è..." appaiono 2 (due) possibili risposte:

1° CEREALE 2° LEGUME

Il concorrente dice "TENGO", quindi decide di tenere la risposta che gli è stata assegnata.

La verifica immediata mostra che questa scelta risulta corretta e al concorrente viene assegnato il relativo montepremi.

MONTEPREMI:

- se la risposta (scelta) del concorrente è corretta, vince PUNTI 1'000 (mille);
- se è errata o non data affatto, il montepremi di PUNTI 1'000 (mille) viene accreditato all'avversario.

JOLLY:

A inizio manche il concorrente può giocare un jolly.

La richiesta viene fatta prima di iniziare il gioco e il conduttore ha facoltà di sottoporre questa richiesta senza nessun ordine preciso.

Il jolly raddoppia il valore di ogni scelta/risposta:

- se la risposta (scelta) del concorrente è corretta, vince PUNTI 2'000 (duemila);
- se è errata o non data affatto, il valore sarà sempre raddoppiato a PUNTI 2'000 (duemila), ma accreditato all'avversario.

d) 4° gioco "LA FRASE NASCOSTA"

Scopo del gioco: ogni concorrente deve risolvere 3 (tre) frasi nascoste, sottoposte una alla volta, da indovinare partendo dalle iniziali delle singole parole che compongono ogni frase. Gli aiuti di partenza per ogni singola frase sono: un ARGOMENTO, un INDIZIO/DEFINIZIONE che specifica l'argomento e, per tutte e 3 (tre) le frasi, la possibilità di vedere per intero un totale massimo e complessivo di 5 (cinque) parole (AIUTI).

Inizia a giocare chi ha accumulato sino a quel momento il montepremi maggiore (in caso di parità inizia il campione).

Dati 6 (sei) argomenti, tutti visibili già a inizio gioco, i due concorrenti giocano singolarmente, a turno alternato, scegliendo di volta in volta un argomento. Vengono così poste 3 (tre) domande (frasi nascoste) a testa, fino all'esaurimento degli argomenti.

Scelto un argomento, il conduttore legge l'indizio/definizione corrispondente.

A video il concorrente vede la lettera iniziale di ogni singola parola che compone la frase (nell'ordine corretto). Ogni iniziale è numerata in ordine crescente a partire dal numero 1 (uno). Non viene fornita indicazione alcuna circa la lunghezza delle singole parole.

Contemporaneamente scatta un cronometro, non a video, che stabilisce il tempo massimo a disposizione per risolvere la frase: 40 (quaranta) secondi a scalare, con avviso sonoro per gli ultimi 5 (cinque) secondi.

A questo punto il concorrente deve decidere se:

- annunciare che desidera dire la frase completa e scandirla per intero;
oppure
- chiedere di "vedere" per esteso una o più parole (AIUTI).

Ogni parola svelata fa diminuire di 1 (uno) il totale di 5 (cinque) aiuti a sua disposizione per l'intera manche, ovvero 3 (tre) frasi.

La scelta delle parole da scoprire, come pure il loro numero, è a completa discrezione del concorrente in gioco. Ogni aiuto deve essere esplicitato indicando il numero corrispondente all'iniziale che desidera "scoprire".

Aggiudicato il montepremi della frase, il turno di gioco passa all'avversario esattamente con le stesse modalità fino all'esaurimento degli argomenti.

La grafica e il suono sottolineeranno ogni fase di gioco.

ESEMPIO:

CONCORRENTE "A"

Argomenti: METEO – GEOGRAFIA – STORIA – ARTE – CINEMA – PERSONAGGI

Il concorrente sceglie METEO, inizia a giocare sulla 1° frase:

INDICAZIONE/DEFINIZIONE: Modo di dire

- 1) S
- 2) S
- 3) N
- 4) S
- 5) S
- 6) R

AIUTI A DISPOSIZIONE: O O O O O (5)

Parte il tempo a disposizione, a scalare.

"A" chiede un AIUTO: la numero 3

- 1) S
- 2) S
- 3) NON
- 4) S
- 5) S
- 6) R

AIUTI restanti: O O O O (4)

"A" chiede un secondo AIUTO: la numero 6

- 1) S
- 2) S
- 3) NON
- 4) S

5) S

6) RASSERENERÀ

AIUTI restanti: O O O (3)

“A” dichiara di voler dare la soluzione e la comunica:

“SE SERENO NON SARÀ SI RASSERENERÀ”

STOP al tempo, e si passa alla verifica:

1) SE

2) SERENO

3) NON

4) SARÀ

5) SI

6) RASSERENERÀ

“A” si aggiudica PUNTI 1'000 (mille).

AIUTI:

Nel caso in cui il concorrente non espliciti con chiarezza l'aiuto che desidera vedere, e la parte informatica per incomprensione o errore svelasse la parola sbagliata, il concorrente non potrà annullarla e gli verrà comunque cancellato un aiuto dal totale di quelli a sua disposizione.

In qualsiasi momento il concorrente può annunciare che desidera dare la risposta/frase, che deve essere pronunciata entro lo scadere del tempo a disposizione.

Esauriti gli aiuti a disposizione, non è possibile averne altri.

Se il concorrente richiede un aiuto, lo stesso viene “addebitato” solo nel momento in cui la parola scelta dal concorrente viene mostrata/svelata.

ANNUNCIO DELLA FRASE (Risposta):

Il tempo a disposizione del concorrente per dare la risposta (annuncio della frase) è pari a 40 (quaranta) secondi. In questo lasso di tempo il concorrente è libero di tentare di dare una soluzione. Finché non dichiara in modo chiaro che la soluzione data è quella definitiva, il concorrente ha la possibilità di chiedere uno o più aiuti e/o modificare la soluzione già tentata.

Quando il concorrente comunica la sua soluzione definitiva della frase in gioco, il tempo e la giocata vengono fermati e si procede alla verifica, che è visualizzata graficamente. Nel caso non fosse comunicata alcuna soluzione, a tempo scaduto il conduttore procede alla verifica. Le verifiche possono essere effettuate mostrando contemporaneamente tutte le parole non ancora scoperte oppure mostrandole singolarmente. Segue l'aggiornamento del montepremi.

Il conduttore ha la facoltà di chiedere esplicitamente se si tratta della risposta definitiva. Nel caso in cui il concorrente non dichiari una soluzione come definitiva e si arrivi allo scadere del tempo, viene ritenuta valida l'ultima soluzione data.

Non possono ritenersi corrette frasi pronunciate in modo parziale o poco chiaro. In caso di incomprensione, qualunque sia la decisione annunciata, non è data facoltà di ricorso.

Nella verifica saranno ritenute errore anche quelle risposte in cui vi sia una differenza minima (plurale/singolare), consonanti non esplicitate in modo corretto (P/B), come pure accentuazioni che alterano il significato della parola (es. e/è, àncora/ancòra. òmero/Oméro, ecc.) rispetto alla frase scelta e scritta dalla Produzione.

MONTEPREMI:

- se la risposta (frase) del concorrente è corretta, vince PUNTI 1'000 (mille);
- se è errata, oppure data dopo lo scadere del tempo o non data affatto, il montepremi di PUNTI 1'000 (mille) viene accreditato all'avversario.

JOLLY:

A inizio manche il concorrente può giocare un jolly.

La richiesta viene fatta prima di iniziare il gioco e il conduttore ha facoltà di sottoporre questa richiesta senza nessun ordine preciso.

Il jolly raddoppia il valore di ogni frase/risposta:

- se la risposta (frase) del concorrente è corretta, vince PUNTI 2'000 (duemila);
- se è errata, oppure data dopo lo scadere del tempo o non data affatto, il valore sarà sempre raddoppiato a PUNTI 2'000 (duemila), ma accreditato all'avversario.

e) 5° gioco "QUALE DI QUESTI..."

Scopo del gioco: data una lista di 12 (dodici) elementi, ogni concorrente deve trovarne 3 (tre) dei 6 (sei) che appartengono a una specifica categoria.

I due concorrenti giocano singolarmente, a turno alternato. Inizia a giocare chi ha accumulato sino a quel momento il montepremi maggiore (in caso di parità inizia il campione).

Vengono mostrati 12 (dodici) elementi e 1 (una) categoria d'appartenenza. Dopo la lettura degli elementi e della categoria da parte del conduttore, il concorrente di turno deve scegliere un elemento pertinente alla categoria. Il tempo di risposta è gestito dal conduttore che ha la facoltà di incalzare il concorrente.

Dopodiché il turno di gioco passa all'avversario e si continua così finché ogni concorrente ha chiamato 3 (tre) elementi.

Al termine di tutte le scelte si procede alla verifica e all'aggiornamento dei montepremi.

La grafica e il suono sottolineeranno ogni fase di gioco.

MONTEPREMI:

- se la risposta (scelta) del concorrente è corretta, vince PUNTI 1'000 (mille);
- se è errata o non data affatto, il montepremi di PUNTI 1'000 (mille) viene accreditato all'avversario.

JOLLY:

"Quale di questi..." è l'ultimo gioco che prevede l'utilizzo dei jolly.

Se uno o entrambi i concorrenti arrivano a questo gioco con ancora un jolly a disposizione sono obbligati a giocarlo.

Il jolly raddoppia il valore di ogni scelta/risposta:

- se la risposta (scelta) del concorrente è corretta, vince PUNTI 2'000 (duemila);
- se è errata o non data affatto, il valore sarà sempre raddoppiato a PUNTI 2'000 (duemila), ma accreditato all'avversario.

ESEMPIO:

I due concorrenti non hanno jolly a disposizione.

Data la lista di elementi BOSSO – ABETE – ULIVO – CEDRO – PALMA – CIPRESSO – ACERO – PLATANO – BETULLA – CASTAGNO – BAOBAB – OLMO e la categoria "Alberi sempreverdi", a turno i concorrenti scelgono un elemento alla volta che ritengono appartenere alla categoria.

Il concorrente "A" chiama "bosso" (corretto), poi il concorrente "B" sceglie "baobab" (sbagliato), e così via finché i due concorrenti hanno scelto 3 (tre) elementi a testa dalla lista.

Alla fine, le scelte del concorrente "A" sono bosso, abete e palma (tutte corrette); quelle del concorrente "B" sono baobab, platano e olmo (tutte sbagliate), quindi "A" aumenta il suo montepremi di PUNTI 6'000, ovvero PUNTI 3'000 guadagnati e altrettanti derivanti dagli errori del suo sfidante.

f) 6° gioco

“IL RUBAPUNTI”

Scopo del gioco: confermare o smentire il maggior numero di affermazioni proposte dicendo rispettivamente VERO o FALSO.

Inizia il gioco il concorrente che si è aggiudicato 5 (cinque) caselle su 9 (nove) nel TRIS. Lo stesso concorrente continua a rispondere finché non commette un errore. In caso di errore, il turno passa all'avversario, che continua il gioco finché risponde correttamente. Ogni errore segna un cambio di mano. Si prosegue così fino allo scadere del tempo. Nel caso in cui uno dei due concorrenti arrivi all'inizio del gioco con PUNTI 0 (zero), gli vengono assegnati PUNTI 2'000 (duemila) di montepremi e si procede dando inizio alla sfida.

Ogni singola risposta deve essere data immediatamente e in modo chiaro. Il tempo di risposta è gestito dal conduttore che ha la facoltà di incalzare il concorrente affinché dia una risposta subito. La verifica è immediata per ogni singola risposta data.

Il tempo di gioco complessivo è di 120 (centoventi) secondi (a video). Allo scadere del tempo, il conduttore è tenuto a leggere per esteso l'eventuale ultima domanda apparsa a video: a questo punto il concorrente di turno ha il diritto di rispondere a quest'ultima domanda, anche se si tratta di un extra-time (vedasi sotto).

Se un concorrente “ruba” tutto il montepremi accumulato dall'avversario (e questi rimane a 0 (zero)) prima dello scadere dei 120 (centoventi) secondi, il gioco si conclude.

Alla fine de IL RUBAPUNTI, il concorrente con il montepremi più alto affronta l'ultimo gioco (settimo gioco, LA CATENA FINALE – ZEROVERO), mentre il concorrente con il montepremi più basso viene congedato definitivamente dal gioco.

EXTRA-TIME

Se, a tempo scaduto, i concorrenti sono in parità, scatta un extra-time di 15 (quindici) secondi. In questo caso, inizia a rispondere chi deteneva il turno di gioco al momento in cui il tempo è scaduto.

Se allo scadere dell'extra-time di 15 (quindici) secondi i concorrenti sono ancora a pari merito, vengono aggiunti altri 15 (quindici) secondi di extra-time.

Vengono aggiunti extra-time a oltranza fino a quando, scaduto il tempo, uno dei due concorrenti non ha un montepremi maggiore rispetto al suo avversario, diventando, quindi, il vincitore.

MONTEPREMI:

- Per ogni risposta corretta, il concorrente si aggiudica PUNTI 2'000 (duemila) che vengono tolti dal montepremi dell'avversario.
- A ogni risposta errata, la mano passa all'avversario, senza modifiche dei montepremi.

g) 7° gioco

“LA CATENA FINALE – ZEROVERO”

Scopo del gioco: ricostruire un percorso concatenando tra loro le 12 (dodici) parole legate semanticamente, per poi scoprire “la parola centrale” che lega le ultime 2 (due).

Il 7° (settimo) e ultimo gioco viene affrontato dal vincitore della sfida de IL RUBAPUNTI e permette allo stesso di aggiudicarsi il montepremi in palio, pari a CHF 20'000.00 (ventimila).

Le parole sono legate tra loro da nessi semantici di diverso tipo. La parola centrale scelta dalla Produzione è custodita in una busta sigillata che viene consegnata al conduttore all'inizio del gioco finale. Per la soluzione fanno stato i legami e la parola finale scelti dalla Produzione, e non è data facoltà di ricorso.

Il gioco è composto da 3 (tre) fasi:

- LA CATENA 1 (inizia dall'alto);
- LA CATENA 2 (inizia dal basso);
- LA PAROLA ZEROVERO (il termine da scoprire che collega la catena 1 alla 2).

Vengono letti 10 (dieci) termini al concorrente e, di seguito, mostrate le 2 (due) parole di partenza di ogni singola catena (una in alto e una in basso).

Il concorrente deve scegliere una delle 2 (due) parole di partenza e da questa deve "concatenare", una alla volta, le 2 (due) catene. Ogni catena è composta da 5 (cinque) parole, oltre a quella di partenza.

Dopodiché, il concorrente affronta l'ultimo enigma cercando di indovinare la parola ZEROVERO che lega le 2 (due) parole con cui terminano le 2 (due) catene risolte in precedenza.

Ogni fase risolta correttamente permette di "salvare" uno "0" (zero) della somma corrispondente al montepremi accumulato sino a quel momento dal concorrente.

SVOLGIMENTO:

All'inizio del gioco, dopo al massimo 3 (tre) secondi di riflessione, il concorrente deve annunciare con quale parola di partenza desidera cominciare (in alto catena 1 o in basso catena 2). Effettuata la scelta, l'altra parola iniziale sparisce.

Il concorrente inizia a selezionare le 5 (cinque) parole che pensa "incatenate" tra loro (ha per questo a disposizione un monitor che deve gestire in modo autonomo spostando le parole) e contemporaneamente parte il cronometro con il tempo complessivo di 120 (centoventi) secondi a scalare.

Quando il concorrente annuncia di aver completato la prima parte, il tempo si ferma per procedere alla verifica: le parole al posto giusto rimarranno incatenate, mentre le altre torneranno tra quelle disponibili per la seconda catena.

- Tutta la prima catena corretta "salva" uno "0" (zero) del montepremi, uno o più errori fa/fanno perdere uno "0" (zero) al montepremi.

Il tempo restante riparte e il concorrente gioca la seconda catena.

Quando il concorrente annuncia di aver completato la seconda parte, il tempo si ferma per procedere alla verifica.

Nel caso in cui il concorrente non abbia terminato entro lo scadere del tempo, il gioco si ferma e si procede alla verifica.

Nel caso in cui il concorrente abbia terminato prima dello scadere del tempo, il conduttore ha la facoltà di fermare questa fase di gioco e quindi di dare lo stop al tempo.

Al conduttore è data la stessa facoltà nel caso in cui gli sia evidente che, pur non avendo inserito tutte le parole nella griglia, il concorrente in gioco si stia già dedicando alla terza parte, per la quale ha a disposizione un tempo preciso e ben limitato.

L'eventuale tempo residuo delle prime due fasi di gioco viene azzerato.

- Tutta la seconda catena corretta "salva" uno "0" (zero) della somma corrispondente al montepremi residuo, uno o più errori fa/fanno perdere uno "0" (zero) finale alla somma residua corrispondente al montepremi.

In seguito, si mostra la soluzione completa delle 2 (due) catene. Si ottengono quindi 2 (due) parole con, al centro, la parola ZEROVERO che le collega e che è ancora nascosta.

Il concorrente deve scoprire in 30 (trenta) secondi tale parola, al fine di "salvare" un ulteriore "0" (zero) del montepremi.

ESEMPIO:

Dati la parola in alto "PASQUA", la parola in basso "COLLO", i termini "OCCHIO ISOLA, TASMANIA, PRADA, OCEANO, POLIFEMO, AZZURRO, INTER, BORSA, POSTA e la parola nascosta ZEROVERO,

il concorrente dovrà arrivare alla seguente soluzione:

*PASQUA, ISOLA, POLIFEMO, OCCHIO, BORSA, PRADA – **DIABOLO** (parola ZEROVERO da scoprire) – TASMANIA, OCEANO, AZZURRO, INTER, POSTA, COLLO.*

IL MONTEPREMI:

ESEMPIO con montepremi massimo:

Situazione di partenza:

CHF 2 0 0 0 0

Ricostruendo correttamente la prima catena il montepremi rimane invariato.

In caso di errore il montepremi viene decurtato di uno "0" (zero).

La vincita potenziale sarà in questo caso:

CHF 2 0 0 0

Ricostruendo correttamente la seconda catena il montepremi rimane invariato

CHF 2 0 0 0 0

oppure

CHF 2 0 0 0

In caso di errore il montepremi viene decurtato di uno "0" (zero).

La vincita potenziale sarà in questo caso:

CHF 2 0 0 0

oppure

CHF 2 0 0

Scoprendo la parola ZEROVERO il montepremi rimane invariato.

CHF 2 0 0 0 0

oppure

CHF 2 0 0 0

oppure

CHF 2 0 0

In caso di errore il montepremi viene decurtato di uno "0" (zero).

La vincita potenziale sarà in questo caso:

CHF 2 0 0 0

oppure

CHF 2 0 0

oppure

CHF 2 0

PREMI

Il montepremi massimo in palio per LA CATENA FINALE è pari a CHF 20'000.00 (ventimila), indipendentemente dal punteggio accumulato durante la sfida.

TEMPI E DURATE

I tempi di ogni singolo passaggio di gioco come pure la durata del programma sono stabiliti dalla Produzione, a proprio insindacabile giudizio, in base alle esigenze del programma, e gestiti dal conduttore e/o dalla Produzione. Contro gli stessi non è data facoltà di ricorso. I tempi prestabiliti sono comunque descritti nei paragrafi "i singoli giochi".

La Produzione si riserva il diritto di interrompere il cronometro in qualsiasi momento (durante qualsiasi gioco), fermo restando che ogni interruzione di tempo non modificherà il tempo totale di cui dispone il concorrente per affrontare il gioco.

REGOLAMENTO - CONDIZIONI GENERALI

A) CONCORRENTE

- i. Il concorrente è tenuto a rilasciare le sue esatte generalità, data di nascita e recapito.
- ii. Il concorrente garantisce che non vi sono procedimenti penali pendenti a suo carico.
- iii. Nel caso in cui un concorrente avesse fornito informazioni errate, incomplete o false sulla propria identità, la Produzione RSI ha il diritto di decidere se ammettere ugualmente il concorrente o di annullare l'iscrizione.
- iv. Al concorrente che avesse dichiarato il falso non rispettando il presente Regolamento, RSI potrà richiedere la restituzione della vincita attraverso le istanze legali.
- v. Qualora il partecipante fosse minorenne, dovrà far pervenire a RSI una dichiarazione sottoscritta da parte del rappresentante legale, che ne autorizza la partecipazione.
- vi. La scelta dei concorrenti è fatta secondo i criteri della Produzione RSI e contro di essa non è data facoltà di ricorso legale.

Non possono partecipare al gioco:

- I dipendenti della SRG SSR con contratto fisso (in CCL), contratto Quadro e i loro familiari (genitori, coniuge, figli, sorelle/fratelli).
- I parenti dei componenti del team di programma (produttori, registi, membri della redazione) del gioco stesso.
- Le persone che nel corso dei 60 giorni precedenti hanno vinto lo stesso gioco (sia esso telefonico, televisivo, online o da un'App), proposto dalla RSI.
- Le persone che nel corso dei 30 giorni precedenti hanno vinto un altro gioco (sia esso telefonico, televisivo, online o da un'App), proposto dalla RSI.
- Le persone che hanno subito condanne penali passate rispettivamente sono oggetto di procedure penali pendenti.
- Le persone candidate o esponenti politici nel periodo di embargo preelettorale.

B) REGOLAMENTO

- i. Nessuna corrispondenza verrà tenuta in merito al gioco in oggetto.
- ii. Il regolamento integrale del gioco è depositato presso RSI ed è distribuito, su richiesta, ai partecipanti; oppure consultabile sul sito internet del gioco stesso.
RSI si riserva di apportare modifiche al Regolamento.
- iii. La partecipazione al gioco implica l'accettazione del relativo regolamento e delle Condizioni generali qui presenti.

C) PROTEZIONE DEI DATI (in particolare per l'ambito Online)

- i. La partecipazione al concorso implica la trasmissione di dati personali da parte del concorrente alla RSI – Radiotelevisione Svizzera di lingua italiana, Via Cureglia 38, 6949 Comano (titolare del trattamento).
I dati personali forniti da chi partecipa al CONCORSO sono raccolti e trattati esclusivamente ai fini dello svolgimento del concorso e dell'assegnazione dei premi. Tali dati non saranno comunicati a terzi e sono conservati solo per il tempo necessario allo svolgimento del CONCORSO e alla consegna dei premi.

Ulteriori informazioni in merito all'elaborazione dei dati personali, in particolare nell'ambito online, sono disponibili nella Dichiarazione sulla protezione dei dati, consultabile sul www.rsi.ch/protezionedeidati.

ii. MODIFICHE, IMPREVISTI e ERRORI

- i. Nel caso in cui si verificassero cambiamenti, imprevisti e/o errori durante lo svolgimento del gioco, RSI ha il diritto di valutare ogni singolo caso e determinare di conseguenza l'assegnazione del premio e/o del punteggio.
- ii. Se un concorrente dovesse trarre vantaggio o svantaggio da un errore commesso durante lo svolgimento dei giochi, la Produzione valuterà la situazione e indicherà al conduttore la procedura da seguire.
- iii. Le decisioni prese durante le emissioni sono inappellabili e contro di esse non è data facoltà di ricorso.
- iv. RSI ha il diritto di interrompere in qualsiasi momento la programmazione del programma.
- v. Le "domande" formulate sono insindacabili e incontestabili, come lo sono le risposte che il conduttore ha a sua disposizione, tratte da fonti che fanno fede.
- vi. RSI si riserva di apportare in qualsiasi momento modifiche al regolamento.

iii. INTERRUZIONE DEL GIOCO

- i. Il concorrente non può richiedere un risarcimento in caso di problemi tecnici o informatici che dovessero prodursi durante la registrazione o la diffusione del gioco.

iv. PREMI

- i. I premi materiali non possono essere convertiti in denaro.

v. DISPOSIZIONI FINALI

- i. Le decisioni e i provvedimenti presi prima, durante e dopo la trasmissione sono inappellabili per cui contro gli stessi non è data facoltà di ricorso legale.
- ii. Per ragioni di semplicità, il regolamento è redatto in forma maschile, ma si riferisce in maniera equivalente sia a persone di genere femminile che a quelle di genere maschile.
- iii. I partecipanti al Gioco confermano con l'iscrizione allo stesso di accettare interamente le condizioni esposte nel presente regolamento. I partecipanti prendono altresì atto che le decisioni prese da RSI prima, durante e dopo il Gioco in merito allo stesso sono inappellabili, per cui contro queste non è data facoltà di impugnazione legale.

Comano, 19 marzo 2024

RSI - Radiotelevisione svizzera di lingua italiana

Responsabile settore Società
dip. Cultura e Società

Produttrice TV
dip. Cultura e Società

DocuSigned by:

Chiara TOMASONI

692DEDA6F9BA472...

Chiara Tomasoni

DocuSigned by:

Anna Beltramini

772E87AD4CE348B...

Anna Beltramini

Elisa Zocchi
19/03/2024, 11:36
VERIFICATO
Note: